

DIVENTA UN CALCIATORE SU FOOTBALL MANAGER PROGETTO GAMING

Sommario

1. INTRODUZIONE.....	2
2. CREAZIONE DEL GIOCATORE	3
3. COME SEGUIRE LE VICENDE DEL PROPRIO GIOCATORE.....	4
3.1 Gruppo principale.....	5
3.2 Gruppo squadra.....	5
4. ESSERE ATTIVI NEL PROGETTO	5
5. IL GIOCATORE: QUELLO DA SAPERE	5
5.1 Contratti.....	6
5.2 Skills	7
5.3 Ruoli.....	7
5.4 Piede debole.....	8
5.5 Abilità Potenziale (PA)	8
5.6 Infortuni e infelicità e squalifiche.....	8
5.7 Ritiro del giocatore e rinascita.....	8
5.8 Ritiro definitivo del giocatore.....	8
5.9 Depotenziamento e ripotenziamento di un giocatore inattivo.....	9
6. RUOLI DA NON CALCIATORI	9
6.1 Monoruolo.....	9
6.2 Allenatore	10
6.2.1 Tattiche proibite	10
6.3 Tutor	10
6.4 Direttore Sportivo.....	11
6.5 Presidente, SPA, Cordata.....	11
6.5 Giornalisti, arbitri e altri ruoli.....	13
6.6 Marketing Manager.....	13
6.7 Conflitto d’interesse	14
7. CREAZIONE DI UNA SQUADRA.....	14
7.1 Creazione di una squadra da zero	14
7.2 Creazione di una squadra già esistente.....	14
7.3 Componenti in rosa	14

8. TRASFERIMENTI E INGAGGI	14
8.1 Trasferimenti	14
8.1.1 Prestiti.....	15
8.2 Ingaggi giocatori	15
8.2.1 Svincolati e rescissione del contratto.....	15
8.2.2 Nuovi utenti svincolati e in scadenza di contratto	15
8.3 Ingaggio staff	15
8.3.1 Ingaggio di un allenatore	16
8.3.2 Ingaggio di un direttore sportivo.....	16
8.4 Calciomercato.....	17
8.5 Squadre di riferimento e satellite.....	17
9. FINANZE	18
9.1 Budget.....	18
9.2 Ricavi e nuovo budget	18
9.3 Draft.....	18
9.4 Fair Play Finanziario (FFP).....	19
10. ACHIEVEMENT	19
11. FANTACALCIO	19
12. CRASH	20
13. COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI ED ESCLUSIONE DAL PROGETTO	20
14. LINK E DOWNLOAD UTILI.....	20

1. INTRODUZIONE

Football Manager è un videogioco simulativo-manageriale che ricalca fedelmente l'esperienza di un vero allenatore di calcio. Il suo realismo e la sua profondità lo ha reso unico nel suo genere continuando ad essere uno dei videogiochi più venduti ogni anno.

L'idea che abbiamo avuto è stata quella di sfruttare al massimo il potenziale di Football Manager, rendendolo ancora più realistico e soprattutto **entusiasmante e accessibile per ogni genere di età**.

Ad inizio estate 2017, attraverso l'editor di gioco, che ti consente di modificare qualsiasi dettaglio, abbiamo rimosso ogni giocatore di Serie A e al loro posto abbiamo inserito persone "reali". Con reali intendiamo utenti che non sono giocatori professionisti, ma appassionati di Football Manager o anche semplicemente di calcio.

Ad ogni utente abbiamo chiesto i loro dati anagrafici (nome cognome, data e luogo di nascita), dati fisici (peso, altezza) e dati tecnici (ruolo, piede preferito e migliori e peggiori qualità a calcio). Con queste informazioni abbiamo potuto ricreare un giocatore che assomigliava il più possibile al vero utente appena iscritto.

In poche settimane dall'inizio del progetto, abbiamo riempito tutta la Serie A (circa 20 giocatori per squadra) e abbiamo iniziato un campionato online con 22 allenatori umani che viene trasmesso ogni settimana in diretta sulla piattaforma Twitch. <https://www.twitch.tv/progettogaming>

Questo ha dato l'opportunità a tutti i giocatori di vedere in campo il proprio alter ego e tifare e interagire insieme ai propri compagni come se fosse **una vera squadra di calcio**.

Ad oggi siamo arrivati a **1500 giocatori** all'interno del database, che comprendono anche allenatori, direttori sportivi, presidente, giornalista, marketing manager, social manager e addirittura arbitri.

Tutte le trattative e le interazioni avvengono **al di fuori del gioco**, nello specifico nei gruppi Facebook dedicati al progetto (un gruppo pubblico principale e un gruppo privato per ogni squadra). Ovviamente la simulazione delle partite e le impostazioni tattiche delle squadre avvengono su Football Manager.

<https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/>

La nostra idea è quella di migliorarci sempre di più e rendere il progetto sempre più realistico e profondo. Vogliamo che tutte le divisioni italiane ed estere siano completamente occupate da nostri utenti registrati e che le squadre siano gestite da presidenti.

Oltre a questa guida dettagliata, all'interno del gruppo Facebook nella sezione **file**, sono presenti altri documenti e guide utili ai nuovi utenti. Cap. 11 trovate tutti i link dei download.

2. CREAZIONE DEL GIOCATORE

Per diventare un giocatore ufficiale del progetto basta semplicemente creare un post sulla pagina Facebook "Diventa un calciatore su Football Manager" (<https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/>) e inserire i seguenti dati:

-NOME E COGNOME

-DATA E LUOGO DI NASCITA

-PESO E ALTEZZA

-POSIZIONE/I E PIEDE PREFERITO

-MIGLIORI E PEGGIORI QUALITA' A CALCIO

-SQUADRA PER CUI TIFI E 2 SQUADRE PER CUI SIMPATIZZI

Dopo aver pubblicato i seguenti dati, in 1-2 giorni verrai inserito nel gruppo privato della sua squadra e riceverai la sua scheda giocatore.

Ricordo che è **vietato creare doppi profili** per avere più giocatori. Invece nel caso di un profilo falso creato solo per il progetto, ma dove si controlla un solo giocatore virtuale, i bonus condivisione non saranno validi.

La scelta della squadra iniziale sarà decisa dagli amministratori, e se nel caso la propria squadra preferita è disponibile verrà inserito lì, se no verrà inserito in una momentanea squadra chiamata Academy.

TUTTI i giocatori vengono sempre creati con il CA (abilità attuale) simile, cioè con statistiche simili. Questo significa che anche se un utente si descrive come il nuovo Maradona, non sarò più forte degli altri nuovi utenti creati nel suo stesso periodo.



3. COME SEGUIRE LE VICENDE DEL PROPRIO GIOCATORE

Dopo la creazione del giocatore ed essere stato inserito nel gruppo privato della squadra, l'avventura del tuo alter ego può finalmente iniziare.

Per seguire quello che accade al tuo giocatore ci sono diversi modi:

- Tramite le **live** che trasmettiamo ogni lunedì e mercoledì sera dalle 20.30 su Twitch/Progetto Gaming, dove mostriamo tutte le partite del campionato e dove ovviamente hai la possibilità di vederti in campo in diretta. <https://www.twitch.tv/progettogaming>

5. FILIPPO BALLARINI
 4/4/1990 (26 anni)
 Italia
 Valutato 450m €
 152370 | 30/11/2022

Qualità tecniche

5	Calci d'angolo
8	Calci piazzati
8	Colpi di testa
16	Contrasti
10	Controllo di palla
11	Cross
4	Dribbling
6	Finalizzazione
16	Marcatura
11	Passaggi
10	Rigori
5	Rimesse lunghe
6	Tecnica
10	Tiri da lontano

Qualità mentali

5	Aggressività
8	Carisma
8	Concentrazione
5	Coraggio
10	Decisori
11	Determinazione
4	Fantasia
6	Freddezza
16	Gioco di squadra
11	Impegno
10	Intuito
5	Posizione
6	Senza palla
10	Visione gioco

Qualità fisiche

16	Accelerazione
17	Agilità
5	Equilibrio
2	Forza
10	Integrità fisica
10	Massima elevazione
2	Resistenza
4	Velocità
16	Giocatore di squadra
11	Impegno
10	Intuito
9	Posizione
4	Senza palla
10	Visione gioco

BIOGRAFIA

Quello di Filippo Ballarini è un nome piuttosto noto agli appassionati di calcio italiano. Ballarini ha giocato tutte le gare dell'A.C. Milan quest'anno.

Filippo Ballarini ha iniziato la sua carriera nell'Ascoli Picchio nel 2014/15, totalizzando 15 presenze in campionato. Ballarini è passato all'F.C. Internazionale nel 2015/16 ma non è mai riuscito a fare il debutto in prima squadra.

Ballarini è arrivato all'A.C. Milan nel 2016/17, e ha collezionato 17 presenze in campionato.

CONTRATTO
 150m € p/a
 (85m € p/a netto)
 Non ancora visionato
 Scade in 5 anni, 11 mesi (30/11/2022)

SITUAZIONE MERCATO
Cedibilità non stabilita
 Disponibile al primo offerente specificato
 Nessuna situazione per il D.S.

STAT. STAGIONALI

STAT. STAGIONALI	PRES.	GOL.	ASST.	RIG.	MIC.	AMM.	ESP.	DRPP.	TPOR.	% PAS.	CONV.	M.V.
Serie A	17 (0)	0	2	0	1	4	0	2,53	40%	72%	87%	7,13
Amichevoli	5 (0)	1	0	0	0	0	0	0,25	50%	78%	79%	6,52
Totale	17 (0)	0	2	0	1	4	0	2,53	40%	72%	87%	7,13

STAT. CARRIERA

STAT. CARRIERA	PRES.	GOL. FATTI
Squadra	17	0
15-17	17	0
15-16	15	0
12-16	1	0
Totale	33	0

FORMA (ESTIME 5 PARTITE)

6,80 voto medio
 0 gol 0 assist

-Tramite gli **highlight** che vengono pubblicati pochi giorni dopo le live, dove mostriamo tutti i gol di tutte le partite giocate.

-Tramite i **post, video e immagini** del proprio allenatore, giornalista o di qualunque utente interessato al tuo giocatore o alla tua squadra.

-Tramite il **sito web** dove è possibile vedere tutte le schede dei giocatori e tutte le statistiche delle squadre
In fase di sviluppo ma disponibile: fm.progettogaming.it

3.1 Gruppo principale

Il gruppo principale su Facebook è il centro di tutto il progetto. Lì tutti gli utenti possono pubblicare qualsiasi cosa legata al progetto o eventualmente al calcio, ma sempre con un minimo di riferimento al nostro campionato.

La pubblicazione di qualsiasi cosa creativa è consigliata e assolutamente incoraggiata.

3.2 Gruppo squadra

Il gruppo squadra è un gruppo segreto dove solo i giocatori di quella specifica squadra possono entrarci. Per questo motivo ogni nuovo utente deve accettare l'amicizia degli amministratori, per dargli la possibilità di aggiungerli in questo particolare gruppo. Al suo interno troverete tutti i compagni di squadra e tutti i dirigenti. Lì potrete discutere in gran segreto delle tattiche, formazioni, possibili acquisti e qualsiasi cosa che le altre squadre non devono sapere. Il gruppo squadra è la stessa idea dello **spogliatoio**.

4. ESSERE ATTIVI NEL PROGETTO

Un punto fondamentale sul quale gira tutto il progetto è "**l'attività**" cioè quanto un utente è partecipe alle vicende del campionato.

Per essere definiti attivi basta anche semplicemente **commentare** i post che vengono pubblicati nel gruppo principale o nel gruppo squadra. Ovviamente la creazione di contenuti, la partecipazione in live e le condivisioni sono sempre molto incoraggiate e anche **premiare** (cap. 5.1).

Per continuare ad essere considerati attivi e non ricevere **malus** per l'inattività basta un commento a mese di gioco. Il malus consiste nell'abbassamento di 10 punti nella caratteristica **Impegno**. Quando questa skill raggiunge l'1 si passerà all'abbassamento di un'altra skill, finché tutte le caratteristiche sono tutte a 1. Tuttavia, se il giocatore tornerà attivo potrà recuperare i punti persi mese dopo mese (10 punti al mese di gioco).

Un giocatore si definisce inattivo quando per 2 mesi non fa nemmeno un commento.

Le squadre possono prendere **qualsiasi decisione** riguardo gli **inattivi**, cioè possono venderli, offrire contratti o altro **senza il loro consenso**.

5. IL GIOCATORE: QUELLO DA SAPERE

Dopo che il giocatore sarà stato creato e inserito nella nuova squadra, riceverà automaticamente un **contratto standard** con uno **stipendio fisso** come per tutti i nuovi arrivati (ad esclusione dell'academy, dove non si ricevono contratti).

Tramite questo stipendio sarà possibile acquistare le **skills, ruoli e abilità potenziale (PA)** per potenziare il proprio giocatore. Ogni skill ha un costo diverso per l'importanza che ricopre.

Il giocatore potrà essere potenziato solamente durante le due finestre di mercato (luglio-agosto e gennaio). Per potenziarsi basta scrivere al proprio DS o allenatore o presidente. Poi la stessa società scriverà agli amministratori per potenziare il giocatore.

Lo stipendio si può spendere entro un anno, dopo lo stipendio verrà perso per sempre.

I **giocatori inattivi non possono potenziarsi**, visto che solo il giocatore può richiedere il potenziamento e non la società.

5.1 Contratti

Come anticipato, tutti i giocatori appena creati riceveranno un contratto standard. Tuttavia, andando avanti col gioco, si potrà ricevere contratti più corposi e strutturati.

Un contratto (fig.3) è composto oltre allo stipendio fisso da diversi **bonus** ed eventuali **costi**.

I **bonus** sono diversi e alcuni fissi ed obbligatori e altri variabili e non obbligatori.

I bonus fissi sempre presenti in ogni contratto sono i **bonus attività**. I bonus attività sono quei bonus che dipendono dalla partecipazione nel progetto del giocatore. Più è presente più bonus alti riuscirà a raggiungere. Questi bonus si dividono in 3 parti con 3 gradi di raggiungimento diversi (basso, medio alto). Più alto il grado più difficile sarà da raggiungere, ma più soldi si riceverà. Inoltre se raggiunti **anche la società guadagnerà la stessa cifra del giocatore**. Quindi è un bonus dove sia club che giocatore ci guadagnano se raggiunti.

BONUS LIVE durante le live di Progetto Gaming su Twitch (seguire e commentare le live).

Basso: 10.000 euro

Medio: 40.000 euro

Alto: 100.000 euro

BONUS CREATIVITA' nei gruppi Facebook di Progetto Gaming (Diventare un calciatore su Football Manager, Gruppo squadra). Pubblicare contenuti creativi (meme, immagini, articoli di giornale, video) nei gruppi citati.

Basso: 10.000 euro

Medio: 40.000 euro

Alto: 100.000 euro

BONUS CONDIVISIONI sul proprio profilo Facebook o su proprie pagine Facebook. Importante è condividere i contenuti pubblicati dalla pagina Progetto Gaming.

Basso: 10.000 euro

Medio: 40.000 euro

Alto: 100.000 euro

Tutti gli altri bonus, come presenze, gol segnati, porta inviolata, sono a **carico esclusivo** della società.

Il **minimo sindacale** che si può offrire è di **40.000 euro** all'anno. Se un giocatore è inattivo, quindi non risponde nemmeno ai messaggi e ai post, una squadra può decidere di offrirgli qualsiasi tipo di contratto. Importante ricordare che un contratto di un inattivo può essere modificato solo a fine stagione. Perciò se ad inizio anno guadagnava 150K perché era attivo, se diventa inattivo si deve attendere la fine dell'anno.

5.2 Skills

Come detto in precedenza, ogni giocatore col proprio stipendio ha la possibilità di aumentare le proprie skills. **Il costo delle skills** è a scalare, cioè più è alto il valore della skill più costerà.

A fine stagione o durante il mercato invernale, il giocatore potrà contattare la società e chiedere di aumentargli delle determinate caratteristiche.

Si possono anche diminuire le skill ma questo comporterà sempre un costo. Ad esempio se un portiere vuole diminuire la qualità **Eccentricità**, dovrà pagare la stessa cifra per aumentarlo di un punto.

	Important skill	Medium skill	Unimportant skill
20	2000000	1000000	500000
19	1400000	700000	350000
18	980000	490000	245000
17	686000	343000	172000
16	480000	240000	120000
15	336000	168000	84000
14	235000	118000	59000
13	165000	83000	41000
12	116000	58000	29000
11	81000	41000	20000
10	57000	29000	14000
9	40000	20000	10000
8	28000	14000	7000
7	20000	10000	5000
6	14000	7000	4000
5	10000	5000	3000
4	7000	4000	2000
3	5000	3000	1000
2	4000	2000	1000
1	3000	1000	1000

5.3 Ruoli

Con il proprio stipendio si possono acquistare o cedere anche i ruoli che si coprono nel campo. Il costo per acquistare un nuovo ruolo **adiacente** al proprio ruolo costa **100.000 euro**. Se non è adiacente, il costo è di **200.000 euro**.

Se si vuole vendere un ruolo, se è di colore verde, quindi naturale, si avrà un rimborso di **24.000 euro**. Per tutti gli altri colori (giallo, arancione, ...) **12.000 euro**

5.4 Piede debole

Per aumentare la confidenza col piede debole, il costo è di **100k** per ogni 10 punti. Quindi se si ha 9 col piede sinistro, pagando 100k si si raggiungeranno i 19 punti. Attenzione! Il piede debole si può solo aumentare di 10 punti alla volta, quindi anche se si ha 12 in piede debole, si pagherà sempre 100k e si raggiungerà il 20.

Diminuendo invece la confidenza col piede debole, si avrà un rimborso di 33k e 10 punti in meno. Se si è sotto l'11 si potrà diminuire, ma non si avrà nessun rimborso.

5.5 Abilità Potenziale (PA)

L'abilità potenziale è il potenziale che un giocatore potrà raggiungere tramite i normali allenamenti del gioco durante gli anni. Specifichiamo che le variabili sono tante (infortuni, partite giocate, professionalità del giocatore, ecc.) e quindi non è detto che il giocatore raggiunga per forza il suo massimo potenziale. Tuttavia se il PA è troppo basso, il giocatore potrebbe anche peggiorare negli anni. Quindi aumentare il PA è fondamentale per rimanere almeno sempre costanti come giocatori.

Il massimo raggiungibile è **200**, che nel gioco ha solo **Messi**.

5.6 Infortuni e infelicità e squalifiche

Nel caso in cui un giocatore si infortunasse sia in campo che durante gli allenamenti, la **lunghezza dell'infortunio durerebbe al massimo 2 partite**. Se quindi il giocatore è infortunato per 5-6 settimane, dopo 2 partite saltate gli sarà rimosso l'infortunio. Vale anche in caso di partita in nazionale, se è stato convocato.

Può capitare che per ragioni non legate al vero morale dell'utente, il giocatore sia comunque infelice riguardo magari il proprio contratto o i minuti giocati. In quel caso tutte **le infelicità e preoccupazioni saranno rimosse**. L'allenatore dovrà avvisare gli amministratori del problema. Per gli infortuni non è necessario.

Nel caso in cui il giocatore fosse infortunato da una partita, ma in live se ne giocassero due di seguito, **non si potrà rimuovere l'infortunio**, ma dovrà aspettare la fine della live.

Le squalifiche durano **l'effettiva durata della squalifica**, anche se supera le 2 giornate.

5.7 Ritiro del giocatore e rinascita

Raggiunti i 33 anni, un utente può decidere di ritirare il suo giocatore, anche se nel gioco il giocatore stesso non volesse chiudere la carriera. Il giocatore verrà ricreato 16enne con il **CA che sarà la meta del suo PA attuale**. Quindi se aveva 160 di PA, rinascendo avrà 80 di CA e PA sempre a 160.

Attenzione! Raggiunti i 33 anni chiunque può scegliere di ritirarsi, ma se si decide di continuare si avrà un **bonus sul PA in caso di un ritiro posticipato**. Dopo i 33 anni, **ogni anno in più senza ritiro, equivale ad un +10 sul PA quando si rinasce 16enni**. Quindi se ci si ritira a 35 anni, e si aveva un PA di 160, il giocatore rinascerà con CA 80 e PA 180.

Giocherà sempre nella rosa con cui si era ritirato e verrà conteggiato come un normale giocatore.

5.8 Ritiro definitivo del giocatore

Se un utente si vuole ritirare **volontariamente** dal progetto **può farlo in qualsiasi momento**. Il giocatore comunque rimarrà nella squadra di appartenenza con un nome provvisorio. La società dovrà comunque

pagargli lo stipendio fino a fine stagione, visto che comunque rimane utilizzabile, e poi sarà svincolato a fine anno, anche se il suo contratto durerebbe altri anni.

5.9 Depotenziamento e ripotenziamento di un giocatore inattivo

Per essere definiti **attivi** bisogna scrivere almeno un commento al mese nel gruppo principale o nel gruppo squadra. Se in 30 giorni un utente non avrà fatto nessun tipo di commento verrà considerato **inattivo** e quindi depotenziato. Al mese l'inattivo perderà 10 punti di skill mentali e 10 punti di PA (abilità potenziale). Tuttavia se il giocatore tornerà attivo, il mese successivo recupererà i punti persi. Attenzione che se è rimasto inattivo per 2 mesi, ci vorranno 2 mesi per tornare alla abilità originale.

Attenzione, se si è in periodo di mercato, si può potenziare il giocatore col suo stipendio. Ma se vengono **acquistate le skill dove era stato abbassato per inattività, non verranno più alzate** dagli amministratori. Questo per non avere giocatori con 20 in impegno pagando pochi soldi.

6. RUOLI DA NON CALCIATORI

Ogni utente può ricoprire un solo ruolo, oltre a quello del giocatore. Ma attenzione ci sono comunque delle estensioni a questa regola:

- Il marketing manager non conta come ruolo, visto che non ha nessun potere decisionale su contratti, trasferimenti e altro.
- Si può avere il doppio ruolo se assunti in una squadra con presidente. Quindi per esempio la Cremonese può avere sia allenatore che DS la stessa persona. Ma sempre nella stessa squadra. Questo perché comunque l'ultima parola spetta sempre al presidente.
- Si può essere presidenti di più squadre ma di categorie diverse. Se l'anno successivo si ritrovano nella stessa categoria, si dovrà necessariamente lasciarne una o cambiarla.
- I presidenti possono allenare in altre squadre, ma nella loro squadra faranno solo il ruolo di presidente
- Presidenti di C in giù non esistono ruoli se non quello da presidente, visto che non hanno budget per pagare un eventuale ds.

Ci sono diversi ruoli che un utente può scegliere di fare. Ogni ruolo comporta diverse mansioni che daranno anche dei bonus sull'ingaggio nel caso in cui sia anche un giocatore del progetto. I ruoli disponibili al momento sono **l'allenatore, tutor, direttore sportivo, presidente, giornalista, marketing manager e arbitro.**

6.1 Monoruolo

Per evitare esagerati conflitti di interesse, un utente può **intraprendere un solo ruolo** come staff, o al massimo fare più ruoli ma sempre nella stessa squadra. Ad esclusione del presidente, marketing manager e giocatore (che non è mai considerato staff).

Quindi se si è allenatore del Torino, non si può essere ds del Trapani e viceversa, tuttavia si può essere sia ds che allenatore solo del Torino o solo del Trapani.

Si può essere presidenti di più squadra, ma basta che non siano nella stessa categoria.

I presidenti di C non valgono come staff e quindi possono allenare o fare il ds in qualsiasi squadra.

6.2 Allenatore

L'allenatore è il ruolo più importante e difficile del progetto. Il suo compito ovviamente è quello di allenare la squadra, gestire quindi la formazione e le tattiche e giocare le partite. Nel caso in cui non ci fosse un direttore sportivo dovrebbe anche occuparsi dei trasferimenti, cessioni e stipendi.

Per essere allenatori bisogna possedere due cose fondamentali:

- Football Manager 2017 originale (presto si passerà al 19)

- Una buona connessione internet (minimo 1 di upload). Sarà chiesto al candidato uno **speedtest** per mostrare chiaramente la velocità della sua connessione. Questo è dovuto al fatto che i server di Football Manager sono poco performanti e una bassa connessione causerebbe il rallentamento del gioco.

Un buon allenatore deve essere in grado di incoraggiare i propri giocatori alla partecipazione e condivisione di post per aumentare l'affiatamento e raggiungere tutti i bonus attività nei loro contratti. Inoltre deve avere il tempo di poter gestire la squadra durante le live e quindi durante le effettive partite.

Nel caso in cui capiti che sia impegnato o non presente, la squadra sarà data in mano al computer in via provvisoria.

Le regole fondamentali di un allenatore durante le live sono le seguenti:

- Cliccare il tasto continua il prima possibile

- MAI vedere le partite degli avversari, rimanere nella propria schermata

Se avete problemi c'è la **chat allenatori** o il **TeamSpeak** di Progetto Gaming, nel quale potete stare con noi in diretta e commentare le partite.

Ogni password e link verrà dato privatamente.

Attenzione che nel server è presente un timer, questo perché molti allenatori si scordano di cliccare continua a e quindi si rischia di rimanere bloccati allo stesso giorno. Se non si clicca in tempo, il computer andrà avanti in automatico. **Attenzione!** Durante la partita si ha **1 minuto** ogni volta che si entra nelle tattiche, se quel minuto scade, sarete **rimossi come allenatori** e non potrete gestire la partita fino alla fine. Sarete rimossi come allenatori fino al termine della partita, poi riprenderete il controllo.

6.2.1 Tattiche proibite

Per rendere il campionato più equilibrato possibile un allenatore deve schierare obbligatoriamente almeno **1 difensore, un centrocampista** (MC o TC vanno bene) **e un attaccante**.

Questo per bloccare qualsiasi tattica buggata o "cinese", che influisce sul normale svolgimento di una partita. Quindi un 4-3-3-0 NON È CONSENTITO.

6.3 Tutor

Il tutor è la figura che sostituisce il procuratore, il quale è stato rimosso perché non conforme con le regole di sportività e di etica che contraddistinguono il Progetto.

Il tutor ha il compito di seguire nei primi passi ma anche in quelli successivi, tutti i nuovi utenti.

Compiti principali di un tutor:

- Introdurre l'utente nel mondo di Progetto FM

- Spiegargli tutte le regole, modalità di gioco, spirito e comportamento
- Tenere attivi più possibile i giocatori (da qui arriva il guadagno del tutor)

COME GUADAGNA UN TUTOR?

Il guadagno arriva tramite i bonus attività del giocatore a fine stagione. Quindi più alti sono i bonus più si guadagnerà.

La percentuale del tutor su ogni bonus è del 20% che NON verrà detratta dal giocatore ma sarà data direttamente dalla federazione.

Esempio se a fine anno un giocatore riceve 200K di bonus, il tutor prende 40K, donati dalla federazione. ATTENZIONE, questa percentuale è gratuita solo per gli utenti nati da meno di una stagione. Da una stagione in su, la percentuale la paga lo stesso giocatore.

ATTENZIONE, se non raggiunti si potrà andare incontro ad un malus.

COME AUMENTARE GLI SLOT DI CLIENTI?

A fine stagione se raggiunti i seguenti obiettivi, si va incontro a bonus o malus:

- Tutti i 10 giocatori raggiungono i bonus: +5 slots per nuovi clienti
- Dai 5 ai 9 giocatori: +2 slots per nuovi clienti
- Sotto i 5 giocatori: -2 slots per nuovi clienti

COME DIVENTARE TUTOR?

Per diventare un tutor di alto livello la strada è lunga.

Il primo passo il più importante è superare un esame orale da parte degli amministratori.

Essendo un ruolo chiave, visto che il tutor è la prima persona che si presenta davanti ai nuovi utenti, non sarà facile superare il test.

Chi vuole diventarlo contatti uno degli amministratori.

6.4 Direttore Sportivo

Il direttore sportivo ha il compito di occuparsi degli **acquisti e cessioni e stipendi** dei giocatori della propria squadra.

Inoltre se non è presente un presidente, anche la parte finanziaria, cioè la **gestione del budget** della squadra, dipende dal DS.

Come nella realtà un direttore sportivo deve spesso parlare con l'allenatore e presidente per chiarire gli obiettivi della squadra e il tipo di formazione che verrà utilizzata. L'allenatore non ha potere decisionale nei trasferimenti, ma può ovviamente consigliare e aiutare nella ricerca.

La gestione dei contratti e dei trasferimenti viene specificata più nel dettaglio nel capitolo 7.

6.5 Presidente, SPA, Cordata

Il presidente è l'**unico ruolo a pagamento** (con soldi veri) di tutto il progetto. Per diventare presidente bisogna quindi comprare una squadra. Ogni squadra ha un valore diverso che dipende dalla divisione in cui milita.

Qui sotto potete vedere il prezzo per ogni squadra. Specifichiamo che le squadre si possono pagare sia stagionalmente o pagarla per più stagioni. (**Una stagione sportiva del gioco che dura circa 5-6 mesi reali**).

La differenza sta nel fatto che pagandola a stagione, c'è il rischio che cambiando divisione, il prezzo della squadra aumenti o eventualmente diminuisca. Quindi se si compra una società di B a 50 euro per una stagione e l'anno dopo viene promossa, il costo successivo sarà di 150 euro.

Acquistandola per più stagioni invece il costo rimarrà fisso. Si può scegliere di rinnovare il pagamento anche a gennaio del gioco e il prezzo rimarrà lo stesso.

COSTI:

-1° divisione (es. Serie A)

Alta classifica (1-5): 300 euro a stagione sportiva del gioco

Metà classica (6-15): 200 euro a stagione sportiva del gioco

Bassa classifica (15-20): 100 euro a stagione sportiva del gioco

-2° divisione (es. Serie B)

Alta classifica (1-7): 60-100 euro a stagione sportiva del gioco

Metà e bassa classica (8-22): 50 euro a stagione sportiva del gioco

-3° divisione (es. Serie C)

Tutte le squadre: 25 euro a stagione sportiva del gioco

-4° divisione (es. Serie D)

Tutte le squadre: 10 euro a stagione sportiva del gioco

-5° divisione (es Eccellenza)

Tutte le squadre: 5 euro a stagione sportiva del gioco

L'offerta più vantaggiosa sono le **neo-promosse** che costano come una squadra della divisione precedente. Quindi una neo-promossa di B, costerà **25 euro**, pur non giocando più in Serie C. Questa offerta vale dalla B in su.

Il presidente può scegliere di modificare qualsiasi cosa **estetica** della squadra. Per esempio, i colori sociali, il logo, il nome dello stadio e molto altro. **Il nome della squadra non può essere modificato con l'editor-in-gioco**, tuttavia stiamo lavorando per risolvere questo problema.

Si possono aggiungere **sponsor** come la propria azienda, sia nella skin (l'interfaccia del gioco) che nelle maglie che nel logo.

Il budget della squadra dipenderà dalla divisione in cui si trova e non si potranno utilizzare soldi veri per aumentarlo. (Il pay-to-win non esiste nel progetto). Si potrà usare il budget per migliorare le strutture aziendali e la grandezza dello stadio.

Il presidente potrà assumere ed esonerare allenatori e direttori sportivi e decidere quanto dare per il budget trasferimenti e ingaggi e scegliere anche gli eventuali acquisti e cessioni. Se nel caso non volesse cercare i giocatori e lo staff, ci penseranno gli amministratori.

Oltre ad essere unico proprietario del club c'è anche la possibilità di acquistare solo una piccola percentuale della società come se fosse una **SPA (società per azioni)**, in cui ci sono più presidenti e le decisioni vengono prese insieme con una votazione. Con una SPA le cifre per prendere in mano un club saranno quindi decisamente più abbordabili per tutti e il costo sarà legato al costo totale della squadra.

Per esempio l'Inter costa 300 euro a stagione, acquistandone il 10% della società si pagherà 30 euro.

Non tutte le squadre sono SPA, chiedere maggiori informazioni in quali squadre si possono acquistare azioni.

Un terzo modo per acquistare una società è con una **cordata**. Cioè più persone possono comprare una squadra insieme, ma dovranno pagare il **prezzo pieno**, quindi non si potrà prendere solo una percentuale della società.

6.5 Giornalisti, arbitri e altri ruoli

Questi sono ruoli più secondari, in cui non ci sono limiti o restrizioni. Il **giornalista** potrà creare il proprio giornale, intervistare giocatori o allenatori e fare anche video o qualsiasi cosa creativa per immedesimarsi al meglio nel suo ruolo.

L'arbitro non ha nessuna influenza nel gioco e nella realtà. Quello che semplicemente faremo è modificare il nome di un vero arbitro all'interno di FM e inserire il nome dell'interessato. Basterà chiedere agli amministratori di poter diventare arbitro via messaggio privato o post nel gruppo principale.

Altri ruoli dipendono esclusivamente da voi. Se avete dei suggerimenti contattate gli amministratori e analizzeremo tutte le vostre idee.

6.6 Marketing Manager

L'MM ha il compito di creare formazioni, maglie, loghi, tabellini e qualsiasi cosa grafica che abbia un impatto visivo.

Le squadre potranno fare due cose per quanto riguarda le grafiche e la comunicazione:

-Assumere un Marketing Manager con contratto e **stipendio annuale**, pagato in maniera forfettaria, che si assume l'onere e l'onore di fare tutte le grafiche della squadra per quella stagione. Costerà presumibilmente di più all'inizio, ma porterà tutti i vantaggi di coinvolgimento grafico;

-Pagare **singolarmente** i lavori grafici. Ho bisogno di un logo nuovo e basta? Pago un grafico solo per quel lavoro.

I singoli lavori grafici possono essere:

- maglia standard (grafica easy), set da 3 - 10k
- maglia plus (grafica figa, bella da impazzire), set da 3
- 50k - kit completo (maglia-pantaloncini-calzettoni), set da 3 - 50k
- logo – 100k (30k per le bozze, 70k a consegna e accettazione del lavoro)
- maglie 3d (da montare sugli omini di FM) - 25k
- grafica formazione (11 in campo, convocati) - 10k
- tabellino partita - 10k
- grafiche speciali (gol, acquisti, ricorrenze calciatori) – tra 15k e 50k (in base al lavoro, la squadra si accorderà col grafico per la cifra, che dovrà cadere tra questi due paletti).

I soldi per i contratti MM e per le grafiche singole dovranno provenire dal bilancio della squadra, ed essere regolarmente e dettagliatamente annotati a bilancio.

Gli introiti da lavori grafici (singoli o da contratto MM) potranno essere usati solo **per potenziare il proprio DS o il proprio allenatore** (no calciatori).

6.7 Conflitto d'interesse

Visto che un utente ha la libertà di coprire **più ruoli in squadre diverse**, per bloccare un potenziale **conflitto d'interesse**, se un utente è staff in entrambe le squadre, tra le squadre non ci potranno essere trasferimenti o accordi. Un esempio, se un utente è sia DS dell'Avellino che presidente della Roma, tra Avellino e Roma non potranno esserci trasferimenti.

Solo il giocatore e Marketing Manager NON è considerato membro dello staff.

7. CREAZIONE DI UNA SQUADRA

Una squadra viene creata esclusivamente quando un utente decide di acquistare una società e di diventarne quindi presidente. E Ci sono due diverse situazioni.

7.1 Creazione di una squadra da zero

Se la squadra nella storia del progetto non ha MAI ricevuto giocatori umani, allora la società potrà ricevere **22 nuovi utenti gratuitamente (cioè senza trasferimenti)**. Da quel punto in poi le società potranno acquistare nuovi giocatori tramite il proprio budget.

Anche se una squadra vende o svincola giocatori e si ritrova con una rosa inferiore a 22 giocatori, non riceverà nuovi utenti gratis, per il fatto che 22 giocatori gli sono stati comunque dati.

7.2 Creazione di una squadra già esistente

Se un presidente decide di acquistare una squadra che nel tempo ha già ricevuto giocatori gratuitamente e non ha MAI avuto altri presidenti precedentemente, potrà **ricevere un numero di nuovi utenti pari al numero di inattivi presenti in squadra**. Gli inattivi verranno immediatamente svincolati gratuitamente.

Se la squadra aveva già precedentemente ricevuto questo particolare bonus, e un presidente vorrebbe acquistarla, la società non potrà usufruire di questo particolare bonus almeno per una stagione.

7.3 Componenti in rosa

Una rosa non può avere più di 22 giocatori umani in rosa potenzialmente registrabili. Quindi i **prestiti** sono **esclusi** e non contano tra i 22. Tutto il resto dei giocatori invece sì. Non si possono avere giocatori fuori rosa o nella squadra riserve, perché anche loro possono potenzialmente essere registrati e superare i 22 giocatori.

I giocatori ritirati che diventano dei primavera sono **inclusi** in questo numero.

8. TRASFERIMENTI E INGAGGI

8.1 Trasferimenti

I trasferimenti funzionano come nella realtà. Basta **contattare una società** (scrivere un messaggio privato al DS, allenatore o presidente) proporre l'offerta e nel caso di una risposta positiva, ci si può **accordare con il giocatore** per l'ingaggio. La decisione finale se accettare la trattativa è del presidente o se non è presente del DS. **L'allenatore non ha nessun potere decisionale nei trasferimenti**.

Ricordo che non si può sentire direttamente il giocatore.

Se **tutti le parti sono d'accordo**, per ufficializzare il trasferimento si dovrà **depositare il contratto**. Per depositarlo basta inviarlo ad uno degli amministratori del progetto.

Le società possono **annullare le trattative** in qualsiasi momento prima della ufficializzazione del trasferimento.

8.1.1 Prestiti

Gli unici prestiti consentiti sono quelli gratuiti o onerosi, senza nessuna clausola di diritto di riscatto o di obbligo.

Il massimo di prestiti consentiti a stagione è di 3 (al massimo 3 in entrata e in uscita) sia che siano gratuiti o onerosi.

Gli stipendi saranno sempre a carico della squadra che usufruisce delle prestazioni sportive del giocatore, come i bonus attività finiranno nelle casse della stessa. Per quanto riguarda le affiliazioni i prestiti tra le squadre saranno sempre gratuiti ma la regola dello stipendio e bonus rimane inalterata.

8.2 Ingaggi giocatori

Come spiegato nel capitolo 5.1 dopo che le due squadre trovano l'accordo per il trasferimento, si potrà trattare col giocatore per il contratto.

Se il giocatore si trasferisce più volte in una stagione (per regolamento del campionato italiano un massimo di due squadre), **lo stipendio verrà esclusivamente pagato dall'ultima società con cui ha firmato in quella determinata stagione.** Quindi a fine giugno pagherà la squadra in cui sta giocando attualmente.

8.2.1 Svincolati e rescissione del contratto

Il **mercato degli svincolati è aperto fino a fine gennaio** per le squadre. Quasi sempre gli **svincolati sono giocatori inattivi** i quali non hanno avuto un rinnovo di contratto da parte delle società. Essendo inattivi possono essere presi immediatamente senza nessuna contrattazione. Nel caso in cui il giocatore tornasse attivo, si potrà rinegoziare il contratto. **Un contratto può essere rinegoziato entro fine gennaio**, se no da giugno in poi.

È possibile sia la rescissione consensuale del contratto sia lo svincolo immediato del giocatore da parte della società. Tuttavia **un giocatore non può svincolarsi se la società non è d'accordo.**

Se un giocatore si svincola **non potrà essere preso fino all'apertura del mercato.** Questo per evitare che le società facciano scambi tra loro, fuori dalle finestre di mercato, svincolando i giocatori.

8.2.2 Nuovi utenti svincolati e in scadenza di contratto

Una particolare situazione può presentarsi nel caso in cui nuovi utenti siano stati inseriti in una squadra e decidono deliberatamente di non firmare nessun contratto. In quel caso a gennaio tutte le società possono contattare direttamente il giocatore che se accetta l'offerta arriverebbe a giugno a **parametro zero.** Tuttavia, a fine stagione il giocatore **non riceverà nessuno stipendio** dalla società in cui giocava attualmente, visto che non aveva firmato nessun contratto. Riceverà lo stipendio l'anno successivo dalla nuova squadra per cui ha firmato il nuovo e primo contratto.

8.3 Ingaggio staff

Con staff si intendono l'allenatore e il diretto sportivo, cioè esclusivamente staff umano e non controllato dal computer. Non ci sono grande differenza con un contratto o una trattativa per un giocatore. L'unica differenza è che non ci sono bonus attività, ma ci sono bonus legati al posizionamento della squadra a fine stagione. Nel contratto è invece presente solo lo stipendio ed eventualmente bonus che paga la società. La vera differenza tra un giocatore ed un membro dello staff sta nel fatto che quest'ultimi avranno un **livello.**

Ogni volta che si sale di livello, si avrà un bonus che dipenderà dal ruolo che si ricopre. Per salire di livello bisogna obbligatoriamente **sbloccare degli achievement** (cap.10) e anche utilizzare **il proprio stipendio per pagare l'avanzamento di livello.**

Molto importante ricordare che se un membro dello staff viene licenziato o si dimette, la **società perderà ogni bonus legato a quel membro dello staff**. Viceversa, l'allenatore o il ds **si porterà dietro quel bonus anche in una futura squadra**. Una società quindi cercherà sempre di ingaggiare un allenatore o ds di livello più alto, per accaparrarsi più bonus. Se si licenzia un membro dello staff si dovrà pagare comunque il suo stipendio fino alla fine del contratto, se ne frattempo non avrà trovato una altra sistemazione.

Anche il presidente fa parte dello staff, ma non è stipendiato e non ha nessun livello. Ma sbloccando gli achievement riceverà dei bonus.

8.3.1 Ingaggio di un allenatore

I bonus legati al livello dell'allenatore sono le **strutture di allenamento**. Più è alto il livello dell'allenatore più punti avranno le strutture di allenamento. Tutte le strutture inizialmente partono da 10 su un massimo di 20.

Inoltre con lo stipendio si potranno **aumentare le skill del proprio allenatore**, come se fosse un giocatore.

Ecco i bonus nello specifico:

Livello 1: nessun bonus.

Livello 2: +2 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Promettente** La tua squadra ha ottenuto 10 vittorie in partite ufficiali. Costo: 100.000 euro.

Livello 3: +1 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Unstoppable** La tua squadra ha ottenuto 3 vittorie consecutive. Costo 150.00 euro.

Livello 4: +1 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Pokerissimo** La tua squadra ha segnato 5 gol in una singola partita. Costo 300.000 euro.

Livello 5: +1 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Oltre il confine** La tua squadra si è qualificata per una competizione Europea. Costo 500.000 euro

Livello 6: +1 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **The Champions tu tu tu tuuuu** La tua squadra si è qualificata per la Champions League. Costo 750.000 euro.

Livello 7: +1 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **La prima volta** La tua squadra ha vinto una qualsiasi coppa ufficiale. Costo 1.000.000 euro.

Livello 8: +1 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Tricolore** La tua squadra ha vinto la Serie A. Costo 1.700.000 euro.

Livello 9: +1 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Double** La tua squadra ha vinto due trofei ufficiali in una sola stagione. Costo 2.500.000 euro.

Livello 10: +1 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Campione d'Europa** La tua squadra ha ottenuto 3 vittorie consecutive. Costo 5.000.000 euro.

Livello S: +1 strutture d'allenamento. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Campioni del mondo** La tua nazionale ha vinto la coppa del mondo. Costo 5.000.000 euro.

8.3.2 Ingaggio di un direttore sportivo

I bonus legati al livello del direttore sportivo sono un aumento percentuale degli stipendi dei giocatori (aumento pagato dalla FIGC). Più è alto il livello del ds più punti alta sarà la percentuale degli stipendi.

Ecco i bonus nello specifico:

Livello 1: nessun bonus.

Livello 2: +1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Fai il tuo lavoro** Hai acquistato o ceduto almeno un giocatore. Costo: 100.000 euro.

Livello 3: +1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Che inizio!** Un tuo acquisto ha fatto un gol o un assist. Costo 150.000 euro.

Livello 4: +1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Top DS** Un tuo acquisto è nella top 11 del mese. Costo 300.000 euro.

Livello 5: +1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Secchione** Un tuo acquisto ha preso un 9 in pagella a fine partita. Costo 500.000 euro

Livello 6: +1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Acquisto premiato** Un tuo acquisto ha vinto un premio a fine anno. Costo 750.000 euro.

Livello 7: +1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Colpo gobbo** Un tuo acquisto è il miglior giocatore di una competizione. Costo 1.000.000 euro.

Livello 8: +1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Giocatore Chiave** Un tuo acquisto è il capocannoniere o assist-man di una competizione. Costo 1.700.000 euro.

Livello 9: +1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **La stella** Un tuo acquisto è il miglior giocatore della Serie A. Costo 2.500.000 euro.

Livello 10: ++1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Colpo Europeo** Un tuo acquisto è il miglior giocatore della Champions League. Costo 5.000.000 euro.

Livello S: +1% stipendi giocatori. Sbloccabile se raggiunto l'achievement **Colpo Mondiale** Un tuo acquisto è il miglior giocatore del mondiale con la propria nazionale. Costo 5.000.000 euro.

8.4 Calciomercato

Il calciomercato ha due finestre, dal 1 luglio al 31 agosto e dal 1 gennaio al 31 gennaio. Si possono contattare le società anche prima dell'apertura del mercato, ma il trasferimento effettivo avverrà durante queste finestre.

Importante ricordare che TUTTI i contratti devono essere siglati entro il 31 gennaio, da quel momento in poi qualsiasi rinnovo vale per la stagione seguente e non quella attuale. Questo per bloccare l'eventuale rinnovo a fine campionato solo per ridurre l'ingaggio ai giocatori meno attivi o l'aumento per quelli attivi. Se si offre un alto contratto ad inizio anno si prendono anche tutti i rischi del caso.

A fine delle finestre di mercato non so potranno più fare trattative ufficiali, ma si dovrà aspettare pochi mesi prima della nuova finestra di mercato per ufficializzare il tutto. Questo per non creare molta confusione con acquisti e trattative troppo premature.

8.5 Squadre di riferimento e satellite

Le squadre di serie A o di serie B potranno avere delle squadre satellite in serie C.

La squadra "madre" e la squadra satellite dovranno avere la stessa presidenza (anche con quote ripartite in maniera diversa) e lo stesso DS (che dovrà avere due contratti e due stipendi).

Il legame fra le due squadre è annuale e rinnovabile di anno in anno se persistono le condizioni di fattibilità

(ad esempio, se una squadra satellite viene promossa in serie B, non potrà più avere alcun legame preferenziale con la squadra "madre").

La squadra "madre" può mandare 2 giocatori in prestito in più - arrivando a 5 totali - alla squadra affiliata. Eccezionalmente la squadra madre pagherà lo stipendio, mentre i bonus andranno alla satellite.

Trasferimenti tra squadra madre e satellite: la squadra satellite non potrà acquistare giocatori in maniera definitiva dalla madre. La squadra madre potrà acquistare invece giocatori dalla squadra satellite, pagando una cifra fissa prestabilita pari a 500k (parametro rivedibile ad ogni fine stagione dagli Admin, in base ai trasferimenti di mercato).

Un inattivo svincolato dalla casa madre non può essere messo sotto contratto dalla squadra satellite per tutta la stagione di riferimento dello svincolo.

9. FINANZE

Ci sono diversi ricavi e perdite all'interno del progetto, che ora andremo ad illustrare nel dettaglio.

9.1 Budget

I budget completi di tutte le rose sono presenti nel gruppo principale. Basta cercare la parola "budget" e il primo link vi porterà a tutti i budget di ogni rosa.

Con questi soldi le squadre devono essere in grado di **pagare tutte le spese della squadra**, che fino a questo momento riguardano solo **gli stipendi dei giocatori dello staff e gli acquisti**. Ai giocatori inattivi si possono offrire qualsiasi tipo di contratto e stipendio, quindi è consigliato il minimo sindacale (40.000 euro).

A fine stagione sarà tolto dal bilancio tutti i costi riguardante gli stipendi e i giocatori potranno quindi potenziarsi o **conservare i soldi guadagnati per un anno intero**.

9.2 Ricavi e nuovo budget

Ci sono diversi tipi di ricavi:

-**Bonus attività**, che come spiegato nel capitolo 5.1 riguarda i bonus di partecipazione nel progetto. Se raggiunti le squadre guadagneranno diversi bonus in denaro.

-**Premi di posizione in campionato**, qualificazione in Europa e vittoria di coppe.

-**Cessioni**.

-**Budget stagionale** (Dipende dalla posizione in campionato).

Tutti questi ricavi a fine stagione faranno il nuovo budget dell'anno successivo, togliendo le perdite dell'anno prima.

9.3 Draft

Attenzione che ci sono diversi tipi di draft, che dipendono dalla situazione delle squadre, dei giocatori e altre variabili.

Il draft dà la possibilità alle squadre di prendere gratuitamente, pagando esclusivamente lo stipendio, i giocatori di una squadra speciale, rinominata "Academy" dove ogni nuovo utente viene momentaneamente indirizzato lì.

I giocatori saranno **obbligati** ad accettare l'offerta della squadra, ma ovviamente potranno richiedere una cessione nella più vicina finestra di mercato.

Il giocatore pur essendo obbligato a trasferirsi, non sarà obbligato a firmare nessun contratto, quindi esclusivamente **a giugno potrà essere svincolato a parametro zero**. Leggere cap 8.3.1 per maggiori dettagli.

Un contratto di un giocatore draftato può essere modificato a ribasso solamente dopo 2 stagioni se rimane nella stessa società. Ovviamente potrà invece essere alzato quanto si vuole.

9.4 Fair Play Finanziario (FFP)

Non esiste ancora un vero e proprio FFP, però nel caso in cui le squadre **superassero il loro budget** potrebbero andare incontro a diverse **sanzioni** che dipenderanno dal livello di debiti. Se superati i **500K di debiti** scatteranno le prime sanzioni.

La decisione a riguardo viene presa dagli amministratori e le sanzioni sono le seguenti:

-**Sanzione bassa**: blocco di mercato in entrata finché la società non sarà in pari col bilancio.

-**Sanzione media**: cessione obbligatoria di alcuni giocatori per risanare il bilancio (partirebbe un'asta tra le squadre. La più alta vincerebbe. Se il giocatore non accetta la destinazione, si passa alla seconda offerta più alta e così via)

-**Sanzione alta**: fallimento della società

10. ACHIEVEMENT

Gli achievement sono degli obietti che se sbloccati porteranno dei bonus alle squadre. Solo gli allenatori, DS e presidenti possono raggiungere questi achievement. Per sbloccarli oltre ad aver raggiunto l'effettivo obiettivo bisogna anche utilizzare il proprio stipendio. Tutto il processo è ben spiegato nel capitolo 8.3.

11. FANTACALCIO

Il fantacalcio di Progetto Gaming segue le stesse regole del fantacalcio classico. La grossa differenza è che i giocatori saranno quelli presenti nel nostro campionato di Serie A.

COME PARTECIPARE

Per partecipare bisogna essere o SUBSCRIBER del canale Twitch di Progetto

Gaming <https://www.twitch.tv/progettogaming> o essere PRESIDENTI di una qualsiasi squadra.

REGOLE

Ci possono essere due modi per creare la propria squadra, o tramite asta (solo se la maggioranza è d'accordo) o tramite normale acquisto dei giocatori con i propri crediti.

Si ha disposizione 350 crediti per avere una rosa di

2 PORTIERI, 6 DIFENSORI, 6 CENTROCAMPISTI E 5 ATTACCANTI.

La rosa e formazione deve essere pubblicata tramite post nel gruppo Fantacalcio, entro l'inizio della live 20.30.

Tutti i bonus e malus li trovate nel documento.

<https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/1554654084570980/>

PREMIO

Il vincitore del Fantacalcio riceverà in regalo FOOTBALL MANAGER 2018!

12. CRASH

I server di Football Manager sono molto instabili e può capitare che alcuni crash facciamo saltare le partite in corso. Nel caso in cui succedesse si dovrà obbligatoriamente rifare le partite da capo. Non ci saranno vittorie a tavolino ma il match sarà rigiocato come se nulla fosse successo.

Un crash non è assolutamente dovuto solo all'host o al suo computer, ma è anche un problema di Football Manager Online.

13. COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI ED ESCLUSIONE DAL PROGETTO

Nel caso in cui un utente si comportasse in maniera non idonea, gli amministratori potranno decidere di sanzionarlo o nei peggiori dei casi eliminare il giocatore virtuale dal gioco ed **escludere l'utente dal progetto**.

Una normale sanzioni può essere la rimozione per un anno dei bonus attività o licenziarlo dal suo eventuale ruolo come per esempio direttore sportivo.

Se vedete attività sospette contattare subito gli amministratori.

14. LINK E DOWNLOAD UTILI

Email: fm@progettogaming.it

Trovate i download anche nel gruppo principale nella sezione file.

GRUPPO PRINCIPALE: <https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/>

TUTTI I FILE: <https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/files/>

PROGETTO GAMING: <https://www.facebook.com/progettogaming/>

PROGETTO GAMING SITO WEB: <http://www.progettogaming.it/>

GUIDA AL PERFETTO ALLENATORE:

https://lookaside.fbsbx.com/file/Guida%20al%20perfetto%20allenatore.pdf?token=AWzBQT5G0awfNRs2YXzeMffA5Tzyx8Kxu03Axt7G34bdCQdoH7J8xfK-cVz8ekst7-Wx3jC8UjuZtvMKtMUUFZj-b9WFTftwbAbVTFKWjWHTkz8p66EUPaAe_OYV648I4LhUleOCL0TZ2H_-jZ4V_AxLG5HhuKwlok98WNBZK-wfbQ

GUIDA AL PERFETTO DIRETTORE SPORTIVO:

https://lookaside.fbsbx.com/file/Guida%20per%20il%20perfetto%20Direttore%20Sportivo.pdf?token=AWy4ltUXl7XVg1QOwBtN0dmDOdZ075kL0HJtZiQcfB2tn-T91AH6lDrlGmNfPuXTr88_KqrkGv1TI4SesLANh0tvxAhLyfQy7vQwqms3lxeIR5RcaDnJhe5mYRXFwjYWKQofE8v7OBbpiwBySONzHRXoD2HDCe23nFJSyy3W9OxvdA

GUIDA AL PERFETTO GIOCATORE:

<https://lookaside.fbsbx.com/file/Guida%20al%20perfetto%20giocatore.pdf?token=AWycQ31NdQFDpP52PfIKYRBg3yLIJA4JtHTnOIVBlpHNSGjg5-8KlpKY2caR13QMmaXBVXHUIJXXYSuETmCX8XFmpYk74sf9wyS-sFMSloGofFfwkT2oCbeLVq20ev2HvBzHANf5cpeOdwWhlrK7Y3x5gdugCmFk28QmhUgmcd41yEg>

FANTACALCIO: <https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/1667055439997510/>

MODELLO FAIR PLAY FINANZIARIO:

<https://www.facebook.com/groups/1390140837688973/1610871375615917/>

